

COLLECTION/KOLLECTION
ARCADE

Despotik Design

PHILIPPE TAUPIN

MICHEL RHO

ERE INFORMATIQUE

Vous venez d'acquérir un logiciel ERE INFORMATIQUE et nous vous en félicitons.

Afin de profiter au mieux des qualités de ce produit, nous vous conseillons :
- de ranger le support magnétique dans son étui après utilisation ;
- de ne pas le stocker à proximité d'une source de chaleur trop intense ni dans le champ magnétique d'un haut-parleur ou d'un poste de télévision.

S'il s'agit d'une cassette, de nettoyer régulièrement les têtes de votre magnétophone à l'aide d'un tissu imbibé d'alcool à 90° ou d'un produit spécialisé.

You have just purchased an ERE INFORMATIQUE program. Thank you !

We make the following suggestions to give a long life to our high quality program :
- store the program in its original box,
- do not expose the program to a source of hear or magnetic fields (loud speackers and TV sets).

If the program is on a cassette, then clear regularly the reading head of the tape recorder with tissue paper soaked in 90° Alcohol or a branded head cleaner.

Sie haben soeben ein ERE INFORMATIQUE Programm erworben, wir möchten Sie dazu beglückwünschen.
Damit Sie die Eigenschaften dieses Produktes auf's Beste nutzen können, raten wir Ihnen :

- den Datenträger weder neben einer zu starken Wärmequelle, noch in dem magnetischen Feld eines Lautsprechers oder Fernsehers zu lagern.

- den Datenträger nach dem Gebrauch stets in der dazugehörigen Verpackung aufzubewahren.

Bei Benutzung eines Kassettenrekorders regelmäßig die Köpfe des Kassettenrekorders mit einem in Alkohol getränkten Wattestäbchen zu säubern.

Français

CHARGEMENT :

run"ERE (disquette)
run" (cassette)

COMMANDES

ESPACE (ou bouton de tir du joystick) pour tirer.
ENTER : mettre en place ou reprendre la clé magnétique.
ESC : pause.

MOUVEMENTS :

Clavier ou joystick, 2 options :

• OPTION 1 (option de départ). Appuyez sur n'importe quelle touche pour démarrer.

- ← → tourner
- ↑ avancer
- ↓ reculer et tirer des objets en arrière.

• OPTION 2. Appuyez sur 2 pour démarrer le jeu dans cette option ; les parties suivantes respecteront votre choix. Pour revenir en option 1, appuyez sur 1 en fin de partie.

- ←↑↓→ déplacements

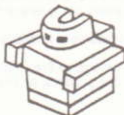
SHIFT pour tirer des objets en arrière.

LE SCÉNARIO

Installé au centre du monde, là où naissent les racines de la vie, un aventurier sans scrupules, entouré de ses sbires robotisés, a piraté les programmes d'élaboration des cellules vivantes. Celles-ci ne produisent plus que des êtres maléfiques soumis aux volontés du pirate. La terre vous a mandaté pour détruire les imposteurs et réinitialiser les programmes.

LE JEU

Vous voici au centre de l'univers, dans l'une des salles où transitent les modules porteurs de vie. Observez bien le parcours des modules : ils entrent par les portes jaunes, suivent la direction des flèches qu'ils rencontrent et sortent par les portes rouges, les portes du mal.
Votre rôle consiste à modifier l'emplacement (et parfois le sens) des flèches de programmation afin d'amener les modules à sortir par les portes vertes, les portes de la vie.





VOS ACCESSOIRES

 LA CLE MAGNETIQUE : Elle permet de déverrouiller le système de blocage des flèches. Sans elle, vous ne pouvez rien bouger. ENTER pour la mettre en place ou la reprendre.

 LA THERMOBILLE A REBONDS : Elle détruit les robots qu'elle rencontre s'ils sont en service. Pour la récupérer, placez-vous sur son parcours, ou sortez de la pièce (si elle se coince par exemple).

L'ENJEU

 LES MODULES PORTEURS : Vous devez modifier leur parcours à l'aide des flèches. Attention : tant que la clé magnétique n'est pas mise en place, les modules sont mortels.

LES ENNEMIS DANGEREUX :

 LE CHAMPIGNON : Mortel si vous avez mis en place votre clé magnétique, sinon il vous la vole et la télépropulse dans une salle voisine.

 LA VOITURE JAUNE : En l'absence du champignon, elle se contente de vous pomper de l'énergie. En sa présence, elle détruit votre thermobille à rebonds si vous la portez sur vous.

LES ROBOTS UTILES :

 LE REPARATEUR : S'il est en service, ce robot vous restituera une thermobille à rebonds. Il vous pompe néanmoins de l'énergie.

 LE GRILLE PAIN : Si vos points d'énergie sont supérieurs à 2500, ce robot vous en pompe. Dans le cas contraire, il vous redonnera des points.

LES GARDIENS

  LA POUBELLE vous pompe de l'énergie, ainsi que LE GARDE ROUGE.

LES FLECHES

Certaines sont particulièrement fragiles, méfiez-vous en les manipulant.

 LES INVERSEURS : Certaines flèches réagissent lorsque vous touchez un inverseur, soyez prudents.

DERNIER CONSEIL : Le centre que vous explorez dissimule un mystère d'une insondable gravité. A vous de le découvrir.

Bonne chance.

●

Je dédie ce soft à LAURE, THIBAULD, RICHARD et à tous ceux qui sont du parti des enfants, des baleines et de l'eau.

Philippe Taupin

English

TO LOAD : run"ERE (disk)
run" (cassette)

CONTROLS

SPACE (or joystick fire) to fire.
ENTER : to place or remove magnetic key.
ESC : pause.

MOVEMENT

Keyboard or joystick, 2 options :

• OPTION 1 (basic option). Press any key to start.

← → turn

↑ go forward

↓ go backward and pull objects.

• OPTION 2. Press 2 to start game with this option ; following games will keep this option. To return to option 1, press 1 at end of game.

←↑↓→ movement

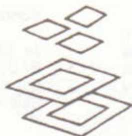
SHIFT to pull objects backwards.

THE SCENARIO

In his gloomy lair, deep beneath the surface of the world, an unscrupulous adventurer, surrounded by his robot henchmen, has pirated programs for the elaboration of living cells, cells which now produce only the most evil of creatures. These beings are the pirate's slaves. The Earth depends on you to destroy the impostors and reinitialize the programs.

THE GAME

You are in one of the hidden transit chambers where, as you can see, the creation modules enter through the yellow doors, follow the arrows and leave through the red doors (the doors of evil).
Your mission is to change the position (and sometimes the direction) of the programming arrows, so that the modules will have leave the transit chamber through the green doors (the doors of life).





YOUR EQUIPMENT

THE MAGNETIC KEY : unlocks the arrows. You'll need it to move them. Press ENTER to position or remove the key.

THE BOUNCING HEAT-BALL : destroys any on-duty robot it hits. To recover the heat-ball, position yourself in its trajectory - or leave the chamber (if the heat-ball gets stuck).

VARIOUS THINGS YOU WILL MEET :

CREATION MODULES : You must change their route by moving the arrows. Until the magnetic key is in place, the modules are highly dangerous.

NASTIES

THE MUSHROOM : mortally dangerous once the key is in place. If the magnetic key is not positioned, the mushroom will steal it and teleport it to an adjoining chamber.

THE YELLOW CAR : will drain your energy. If the mushroom is also present, the yellow car will destroy your heat-ball if you're carrying it.

USEFUL ROBOTS

THE FIXER : If on duty, this robot will restore a heat-ball. The fixer will, however, pump energy from you.

THE TOASTER : If you have more than 2,500 energy points, this robot will drain them from you. If you have fewer than that, the toaster will give you some of his.

THE GUARDS

THE TRASH-CAN and THE RED GUARD will both steal energy from you.

THE ARROWS

Some are particularly fragile : manipulate with extreme care !

REVERSERS

Some arrows react when you touch a reverser. Be careful.

ONE MORE THING

The complex you are exploring hides a mystery of unimaginable gravity. It's your job to discover what it is.

Good Luck

●

This game is for LAURE, THIBAULD, RICHARD and everybody who's on the side of kids, whales and water.

Philippe TAUPIN

Deutsch

LADEN : run"ERE (auf Diskette)
run" (auf Kassette)

BEFEHLE

Leertaste (oder Action-Knopf auf dem Joystick) zum Schießen.
ENTER : um den Magnetschlüssel zu nehmen oder zurückzulegen.
ESC : Pause.

BEWEGUNGEN

Tastatur oder Joystick, zwei Möglichkeiten.

1) Anfangsmöglichkeit : Drücken Sie auf eine beliebige Taste, um zu starten.

←→ wenden

↑ vorwärts

↓ rückwärts und um Objekte nach hinten abzuschießen.

2) andere Möglichkeit : Auf 2 drücken, um das Spiel in diesem Modus anzufangen ; die folgenden Partien halten sich an Ihre Wahl. Um in den ersten Modus zurückzukehren, drücken Sie auf 1 am Ende der Partie.

✣ Bewegungen

SHIFT um Objekte nach hinten abzuschießen.



SZENARIO

Im Zentrum des Universums, Ursprung allen Lebens, hat ein skrupelloser Abenteuer mit Hilfe seiner Roboter-Schergen die Programme zur Erstellung von biologischen Zellen sabotiert, sodaß diese nur mehr bösartige Wesen produzieren, die völlig dem Willen des Piraten unterworfen sind. Die Erde hat Sie dazu angestellt, die Verbrecher zu vernichten und die Programme wieder instand zu setzen.
Ein außergewöhnliches, strategisches Adventure-Arcade in 3D, dessen Originalität, dessen Graphik und abwechslungsreiches Szenario Sie für lange Nächte an Ihren Joystick (oder an Ihre Tastatur) fesseln werden.

DAS SPIEL

Sie befinden sich augenblicklich im Zentrum des Universums, in einem der Säle, in der die Biomodule (Lebensträger) passieren. Achten Sie auf den Weg, den diese Module zurücklegen : Sie treten durch die gelben Türen ein, folgen den Richtungspfeilen, denen sie begegnen und gehen durch die roten Türen, den Pforten des Bösen, hinaus.
Ihre Aufgabe besteht darin, die Richtungspfeile derart zu versetzen oder zu verdrehen, daß die Module durch die grünen Türen, den Pforten des Lebens, hinausgehen.



DIE HILFSMITTEL


Der Magnetschlüssel: Mit ihm können Sie das Blockiersystem der Richtungspfeile außer Kraft setzen. Ohne ihn können Sie nichts versetzen oder bewegen. ENTER, um ihn anzuwenden oder wieder an seinen Platz zurückzulegen.


Die springende Thermokugel: Sie zerstört alle funktionierenden Roboter, denen sie begegnet. Um sie einzufangen stellen Sie sich ihr in den Weg oder verlassen den Saal (wenn sie etwa steckenbleibt).

ZIEL


Die Biomodule: Sie müssen ihre Bahn mit Hilfe der Richtungspfeile verändern. Achtung: Solange der Magnetschlüssel sich nicht an seinem Platz befindet, sind die Module tödlich.

GEFÄHRLICHE GEGNER


Der Pilz: ist tödlich, wenn der Magnetschlüssel abgelegt ist. Ansonsten entwendet er Ihnen diesen und projiziert ihn in einen Nebenraum.


Gelber Wagen: Wenn der Pilz sich nicht gerade im Saal befindet, begnügt er sich damit, Ihnen Energie abspenstig zu machen, ansonsten zerstört er Ihre springende Thermokugel, wenn Sie sie mit sich führen.

DIE NÜTZLICHEN ROBOTER:


Der Reparierer: Wenn er in Betrieb ist, erstattet er Ihnen die Thermokugel zurück, nimmt Ihnen aber als Gegenleistung Energie ab.


Der Toaster: Wenn Sie über 2500 Energiepunkte verfügen, nimmt er Ihnen welche ab. Im gegenteiligen Fall gibt er Ihnen Punkte.

DIE WÄCHTER



Der Mistkübel wie auch der rote Wächter fressen Energie.

DIE RICHTUNGSPFEILE

Manche sind besonders zerbrechlich, gehen Sie vorsichtig damit um.


Die Invertierer: Manche Pfeile reagieren mit einer Kehrtwende, wenn Sie einen "Invertierer" berühren, Vorsicht.

EIN LETZTER HINWEIS

Das Zentrum, das Sie erforschen, birgt das Geheimnis "unergründlicher Gravitation". Es liegt an Ihnen, dieses zu lüften.

Viel Glück!



Diese Software widme ich Laure, Thibauld und Richard und all denen, die auf der Seite der Kinder, der Wale und des Wassers stehen.

Philippe Taupin

GARANTIE / GUARANTEE

Si, en dépit des soins apportés à la conception et à la réalisation de ce logiciel, celui-ci présentait quelque défaut le rendant inexploitable, remplissez la présente carte de garantie et retournez la cassette dans son emballage d'origine et avec son mode d'emploi à votre revendeur qui vous l'échangera.

If, in spite of the care taken in its design and manufacture, this software product should prove unusable due to defect, please fill in this guarantee form and return the cassette (in its original package and with its directions for use) to your dealer, who will exchange it.

Sollte, dieses Programm, ungeachtet der großen Sorgfalt, die wir bei der Entwicklung und Herstellung haben walten lassen, mit schwerwiegenden Fehlern behaftet sein, bringen Sie es bitte zum Umtausch in der Originalverpackung zusammen mit der ausgefüllten Garantiekarte zurück zu Ihrem Händler.

NOM / NAME :

....

Adresse / Address / Adresse :

....

Code postal / Post code / Postleitzahl : **Ville / Town / Stadt :**

....

Marque de votre ordinateur / Mark of your computer / Ihr Computer :

....

Date d'acquisition / Date of purchase / Kaufdatum (Computer) : ....

Magnétophone utilisé / Cassette player used / Ihr Kassettenrecorder :

....

Nom du logiciel / Name of software product / Name des Programmes :

....

Date d'acquisition / Date of purchase / Kaufdatum (Programm) : ....

Problème rencontré / The problem encountered / Problembeschreibung :

....

....

....

Date / Datum : **Cachet du Revendeur / Dealer's stamp**

.... **Händlerstempel :**



PHILIPPE TAUPIN

Né à Paris le 25 Janvier 1957, Philippe Taupin voit s'achever sous ses fenêtres le dernier tronçon du Boulevard périphérique. En 1969, il découvre l'informatique en pionnier avec la classe de 5e expérimentale dont il partage les audaces innovatrices. Beaucoup plus tard, il réalisera en collaboration avec un complice, plusieurs excellents logiciels avant d'imaginer l'univers fantastique de DESPOTIK DESIGN où se déploient ses talents de créateur confirmé.

Born in Paris on January 25th 1957, Philippe Taupin spent his early childhood gazing from his window at the construction of the ring road. In 1969 he was part of an experimental class placed in contact with computers. Much much later, he collaborated on a number of excellent software products. The fantastic universe of DESPOTIK DESIGN is the latest in an already long line of talented creations.

Geboren am 25. Januar 1957 in Paris, erlebt Philippe Taupin die Fertigstellung des letzten Teilstücks des Boulevard Périphérique (Pariser Stadtumfahrung). Als Pionier der 5. Experimentalklasse entdeckt er 1969 die Informatik und all ihre revolutionären Neuerungen, die diese mit sich bringt. Etwas später erstellt er in Zusammenarbeit mit einem Komplizen mehrere hervorragende Softs, bevor er sich an die Konzeption der fantastischen Welt von Despotik-Design heranmacht, wo er sein kreatives Talent voll zur Geltung bringt.

MICHEL RHO

Évadé presque par hasard de la bouteille à encre où des mauvais génies l'avaient enfermé dans les années 50, Michel. Rho, devenu graphiste pour la Presse et la Publicité, a trouvé dans le monde de la micro informatique des terrains fertiles pour planter ses crayons. On ne compte plus les logiciels où sa patte est intervenue pour le plus grand plaisir de tous.

Having escaped more or less by accident from the ink-bottle where some evil genie had emprisonned him back in the 50s, Michel Rho, press and advertising artist, looked around and saw computers as a fertile playground for his pencils. Several adding-machines have blown apart trying to count the number of software products he's had a magic hand in.

Nur ein Zufall wollte es, daß Michel Rho dem Tintenfaß entsprang, in das ihn böse Geister in den 50er Jahren verbannt hatten. Vorerst Presse- und Werbegraphiker, fand er in der Welt der Mikroinformatik fruchtbaren Boden, um darin seine Bleistifte zu pflanzen.
Die Programme, an die er zum Vergnügen aller Hand anlegte, lassen sich heute nicht mehr zählen.